

TESTES DE USABILIDADE COM  
**ADOLESCENTES**

Por Gabriel Roque

# O LÁ!

Sou o Gabriel Roque, um entusiasta apaixonado pelo design centrado no usuário. Como o Head de UX na ília, eu ajudo times a criar grandes experiências digitais que abrangem várias áreas, desde bancos e seguros até o mundo automotivo.

Minha jornada começou no design gráfico e, ao longo dos anos, naturalmente foi se expandindo para a experiência do usuário.

O mundo do UX me levou a mergulhar em iniciativas inovadoras para incríveis empresas globais como BMW e o Banco Santander. Também gosto compartilhar ideias quando posso, como fiz minha participação na Conferência do Behance Brasil, e contribuir para moldar mentes criativas como professor e mentor de de UX Design.

O "Teste de Usabilidade com Adolescentes" está totalmente alinhado com minha dedicação em oferecer experiências digitais impactantes. Espero que você ache essa leitura interessante e possa de alguma forma contribuir com seu trabalho!



**Gabriel Roque**

Head de UX | Mercado Europeu na ília

Conecte-se comigo no LinkedIn para se atualizar e explorar ainda mais cases e conteúdos sobre UX.



[Lets talk](#)

# ÍNDICE

## TESTES DE USABILIDADE COM ADOLESCENTES

Por **Gabriel Roque**

ília.digital © Novembro de 2023

|           |   |
|-----------|---|
| <b>4</b>  | <b>Testes de usabilidade com adolescentes</b> |
| <b>5</b>  | <b>Primeiros passos</b>                       |
| <b>6</b>  | <b>Pesquisa</b>                               |
| <b>7</b>  | <b>Target Journey</b>                         |
| <b>8</b>  | <b>Protótipo</b>                              |
| <b>9</b>  | <b>Preparativos</b>                           |
| <b>10</b> | <b>Exemplo de teste</b>                       |
| <b>11</b> | <b>Quantos recrutar?</b>                      |
| <b>12</b> | <b>A idade faz a diferença</b>                |
| <b>13</b> | <b>Exemplo de recrutamento</b>                |
| <b>14</b> | <b>Dicas sobre as tarefas</b>                 |
| <b>15</b> | <b>Dicas sobre a condução</b>                 |
| <b>16</b> | <b>O ambiente dá o tom</b>                    |
| <b>17</b> | <b>Exemplo de sala</b>                        |
| <b>18</b> | <b>Envolver os pais é fundamental</b>         |
| <b>19</b> | <b>Tenha em mente</b>                         |
| <b>20</b> | <b>Análise e relatório</b>                    |
| <b>21</b> | <b>Até a próxima</b>                          |
| <b>22</b> | <b>Materiais de estudo</b>                    |

Reproduções totais ou parciais deste material são proibidas, exceto com permissão por escrito. Envie solicitações ou comentários ao e-mail [gabriel.roque@ilia.digital](mailto:gabriel.roque@ilia.digital). Os nomes de produtos e empresas mencionados neste documento podem ser marcas comerciais e/ou marcas registradas. Este relatório é baseado em pesquisas independentes e representa as conclusões de nossa equipe. O leitor pode ser diferentes resultados e experiências do que aqui descritos. As informações contidas neste relatório foram obtidas de fontes consideradas confiáveis na data de publicação. Os recursos e as especificações podem mudar com frequência; os leitores são incentivados a visitar os sites das organizações aqui mencionadas para obter informações atualizadas sobre os tópicos abordados. Este material é unicamente um compartilhamento de experiências e aprendizados da nossa equipe, portanto, a ília não se responsabiliza por quaisquer omissões ou erros nas informações contidas neste relatório.

# TESTES DE USABILIDADE COM ADOLESCENTES

Boas vindas ao mundo dos testes de usabilidade com adolescentes! Com base nos insights do NN Group e na experiência prática da ília, este e-book oferece estratégias concisas para envolver os adolescentes de forma eficaz. Descubra como estabelecer um ambiente confortável, projetar tarefas que conversem com o público e assim extrair insights valiosos para aprimorar os produtos para esse grupo de usuários tão dinâmico.

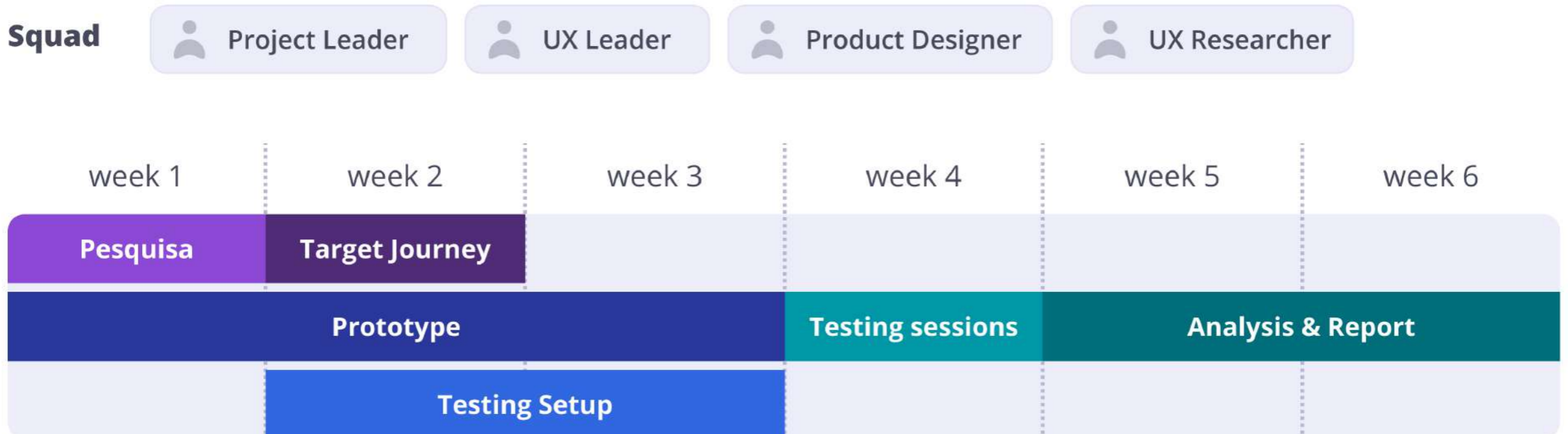
Nas próximas páginas, serão exploradas as nuances da realização de testes de usabilidade com adolescentes, destacando considerações essenciais e abordagens práticas que derivam tanto de pesquisas estabelecidas quanto de projetos do mundo real na ília.

Este e-book oferece insights usando uma abordagem de **testes moderados presenciais** como exemplo de projeto.



# PRIMEIROS PASSOS

Ao embarcar na jornada de conduzir testes de usabilidade com adolescentes, esta introdução concisa fornece uma visão geral das etapas essenciais. Aqui está um exemplo rápido de um Time e um Planejamento para um projeto padrão desse tipo:



## 1 - Pesquisa

Reunir insights sobre os objetivos do projeto, conversar com stakeholders e criar um benchmarking.

## 2 - Target Journey

Defina o escopo das features a serem validadas em uma jornada que agregue valor.

## 3 - Testing Setup

Elaborar um guia de tarefas e perguntas e selecionar pessoas alinhadas ao público-alvo.

## 4 - Prototype

Criar um modelo de aplicação amigável, espelhando a experiência do mundo real do usuário.

## 5 - Testing sessions

Realizar sessões de teste esclarecedoras com precisão e engajamento dos envolvidos.

## 6 - Analysis & Report

Analisar descobertas e criar recomendações para melhorias eficazes.

O roteiro, estágios e equipe delineados nesta página servem como uma ilustração simplificada com o objetivo de exemplificar um projeto padrão de teste de usabilidade. De forma alguma, esses exemplos devem ser considerados regras rígidas. O cronograma estimado das entregas do roteiro pode ser completamente revisado com base em fatores como o escopo das funcionalidades do projeto, participantes de teste recrutados, número de rodadas de teste, modificações no protótipo e composição da equipe. A senioridade dos membros da equipe também pode variar de acordo com o escopo do projeto. Além disso, é crucial destacar que projetos de teste de usabilidade são um segmento dentro de um processo mais amplo de descoberta de produtos.

# P E S Q U I S A

## Pesquisa

---

Vamos aprofundar no núcleo do projeto para compreender seus objetivos e público-alvo. Isso envolve uma pesquisa abrangente, mapeamento de tendências, análise da concorrência e identificação dos fatores que influenciam o comportamento do usuário.

## Pesquisas anteriores

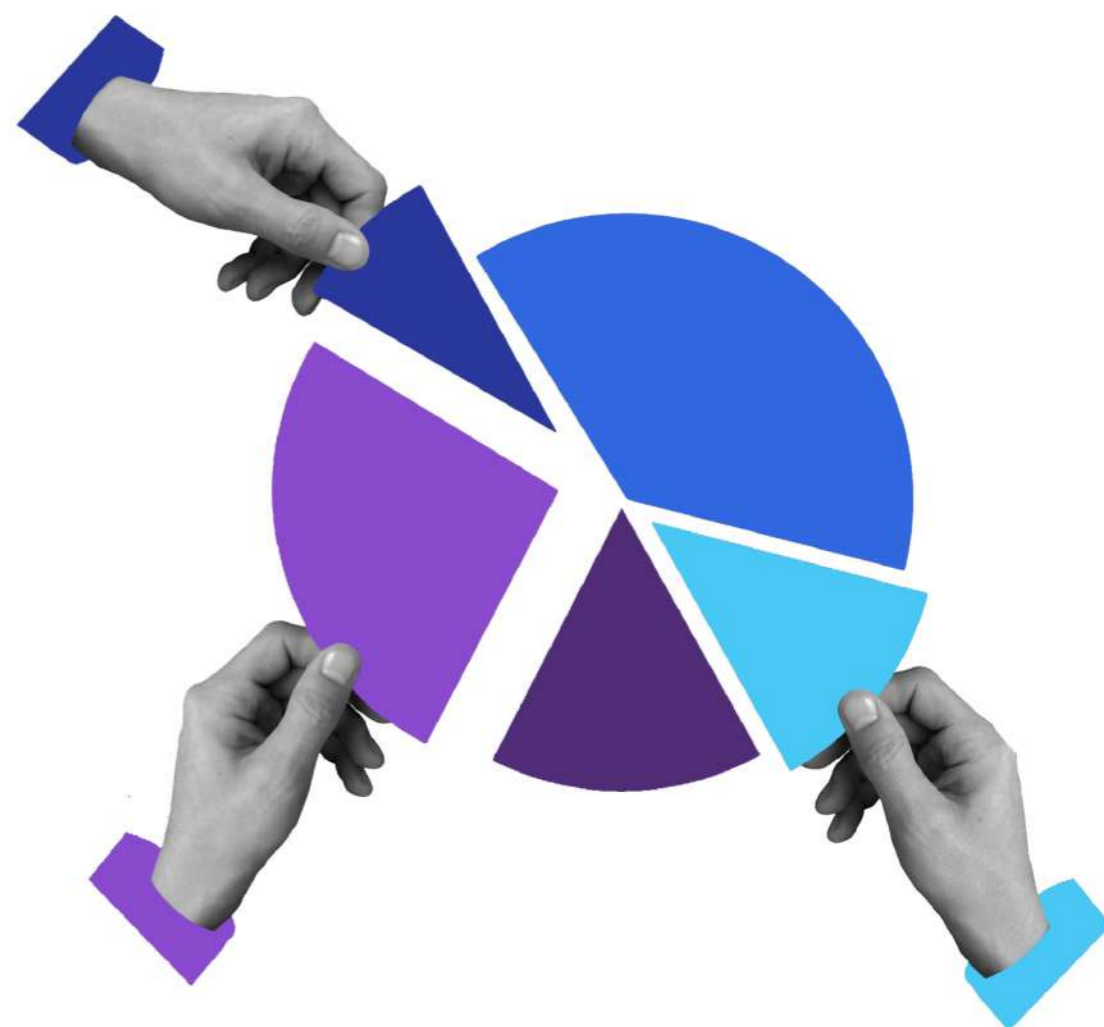
---

É crucial nesta fase estudar pesquisas anteriores de fontes confiáveis, como o Pew Research Center e o Child Development Journal, fornecendo uma base sólida para as decisões do projeto.

## Referências

---

Criar um benchmark de aplicativos populares usados por adolescentes adiciona profundidade e solidez à tomada de decisões de design e UX.



## Links úteis

 **Pew Research Center**

### [Pew Research Center](#)

*Um instituto de pesquisa respeitável que oferece uma riqueza de dados e análises sobre tendências globais, especialmente útil para entender comportamentos digitais, dinâmicas sociais e preferências geracionais.*

## **appbot**

### [Appbot](#)

*Uma ferramenta essencial para medir o sentimento e o feedback do usuário nas lojas de aplicativos e avaliações. Otimize a experiência do usuário de forma eficiente aproveitando insights baseados em dados a partir de opiniões reais dos usuários, melhorando o desempenho e a satisfação do usuário do seu aplicativo.*

# T A R G E T J O U R N E Y

A fase Target Journey (Jornada alvo) é de grande importância, especialmente ao atender ao dinâmico público adolescente. Esta fase conecta a pesquisa ao design, transformando insights em caminhos práticos. Com isso em mente, aqui estão algumas dicas-chave para enriquecer seus testes de usabilidade com adolescentes:

## **Priorize o Mundo Deles**

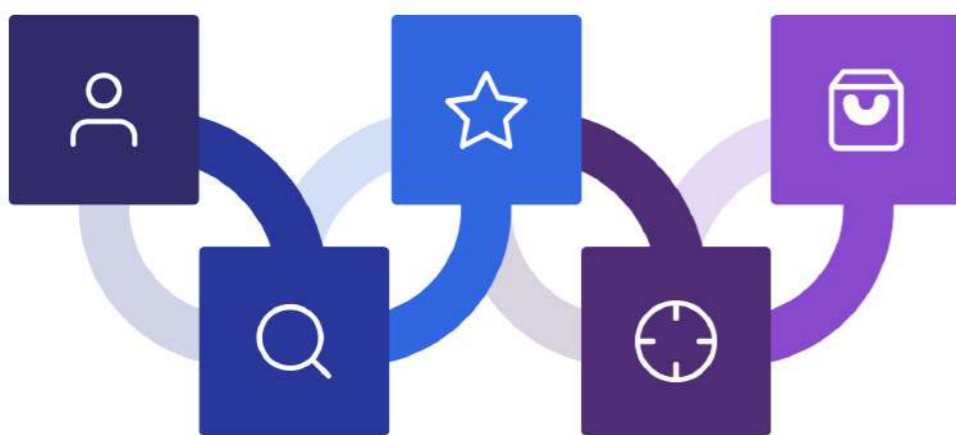
Os jovens têm preferências únicas; portanto, alinhe sua jornada com suas necessidades. Traduza suas descobertas para refletir suas aspirações na jornada.

## **Refletir Realidades Digitais**

Adolescentes são nativos digitais; projete a jornada com base em seus hábitos. Faça com que ela seja semelhante às suas experiências online típicas, criando assim, familiaridade.

## **Abraçar o Engajamento**

Os adolescentes gostam de encontros interativos. Inclua elementos gamificados e use conteúdos e exemplos que reflitam seu universo, estabelecendo assim, uma conexão emocional.



[Interaction Design Foundation](#)

*The Interaction Design Foundation tem um ótimo [artigo sobre como mapear a jornada do cliente](#)*

## PROTÓTIPO

Para criar protótipos para adolescentes, você precisa de uma combinação de criatividade, empatia e compreensão de suas preferências.

Faça uma imersão na mentalidade dos adolescentes: O que os cativa? O que estão acostumados a ver em seus apps diários? Ao compreendê-los, você estará melhor preparado para criar um protótipo que fala a língua deles.

Priorize a simplicidade, navegação intuitiva e interfaces familiares enquanto cria casos de uso realistas alinhados com suas experiências diárias.

Ao mesclar esses conceitos, você não apenas criará um protótipo que fala aos adolescentes, mas também preparará o terreno para um produto que os cativa e encanta.

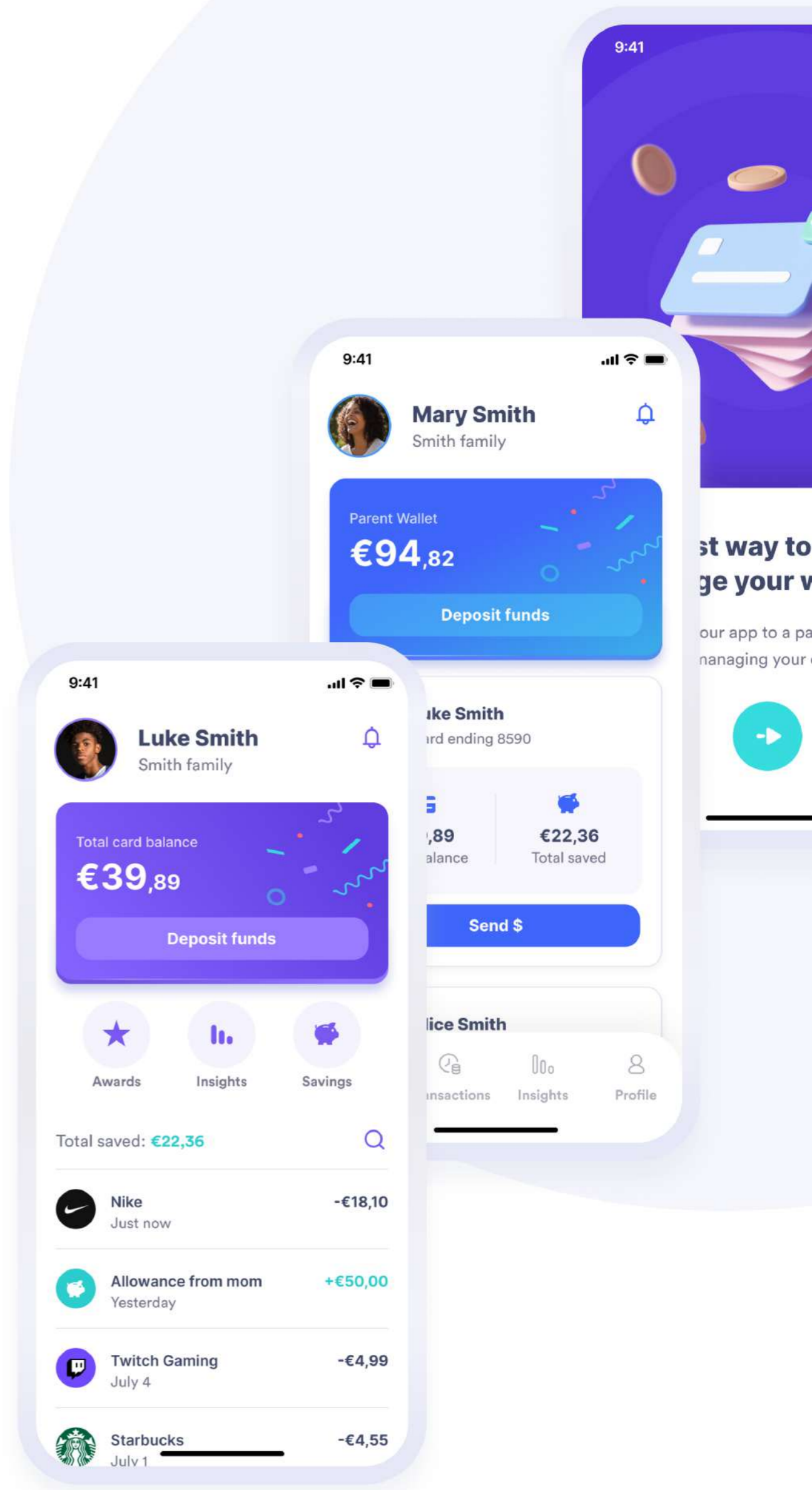
### Bēhance

[Behance.net](https://www.behance.net)

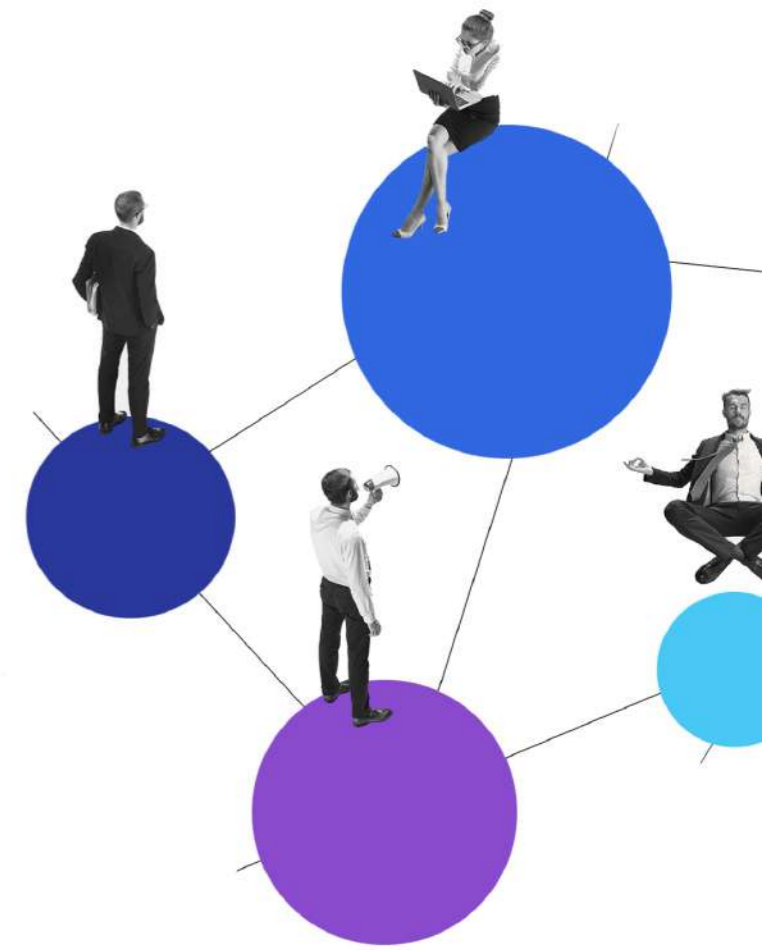
*Uma plataforma online inspiradora que apresenta uma ampla variedade de projetos criativos abrangendo design, arte e experiência do usuário. Explore uma infinidade de portfólios e obtenha insights de design inovadores que podem enriquecer seu projeto.*



**Em determinados cenários, a inclusão de uma interface para os pais pode ser importante.** Considere, por exemplo, um app financeiro projetado para adolescentes receberem mesadas enquanto aprendem hábitos financeiros responsáveis. Nesse contexto, uma interface separada personalizada para os pais é fundamental para permitir que supervisionem e gerenciem a educação financeira de seus filhos.







# PREPARATIVOS

## Priorizar & Estabelecer Metas

---

Realize um encontro com a equipe para definir o escopo / objetivos dos testes.

## Guia de Testes

---

Desbloqueie os melhores insights com perguntas e tarefas personalizadas.

## Perfis para Recrutar

---

Selecione participantes com base em sua pesquisa e o público-alvo.

## Defina a Recompensa

---

Escolha o um bom incentivo para brindar os participantes por seu tempo.

## Ferramentas

---

De softwares de design a aplicativos de videochamada, busque os melhores.

## Equipamento

---

Câmeras, microfones, papéis e tudo o que você precisar para fazer os testes.

## Local

---

Escolha um ambiente de teste confortável e de fácil acesso.

## Datas

---

Defina datas para acomodar as agendas de todos de acordo com o roteiro.

## Registro de Decisões

---

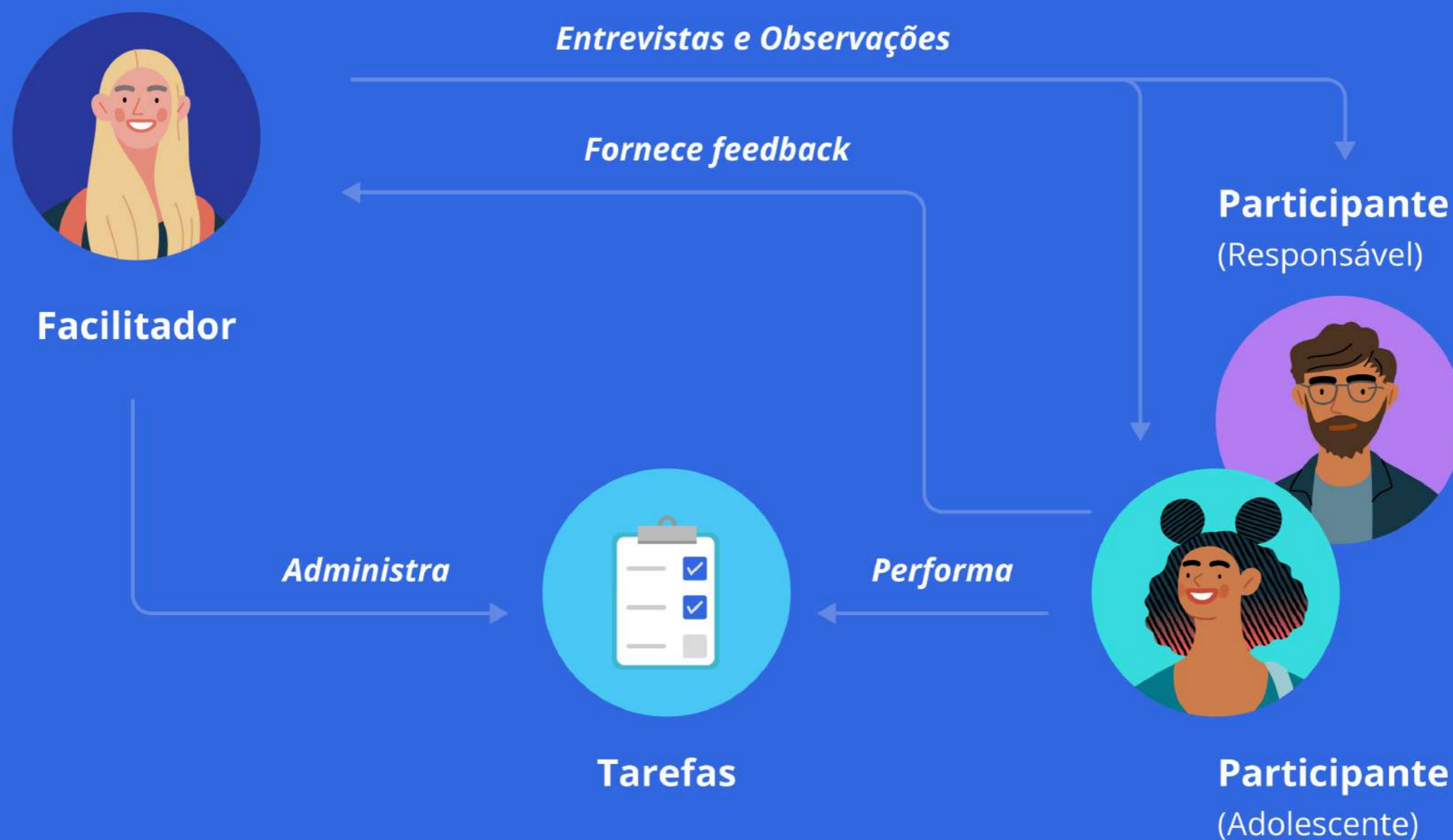
De fornecedores a datas, documente as decisões para todos os envolvidos.

## Formulário de Termos and Condições

---

Envie termos e condições claros e objetivos para todos os participantes.

# EXEMPLO DE TESTE



Project Leader

- Responsável por:**
- Roteiro
  - Orçamento
  - Priorizar e Estabelecer Metas
  - Recrutamento
  - Recompensas para os Participantes
  - Ferramentas e Equipamentos
  - Datas e Locais
  - Terceiros
  - Registro de Decisões

UX Leader

- Responsável por:**
- Apoio ao Líder do Projeto
  - Entregas de Design
  - Entregas de Pesquisa de Experiência do Usuário (UX)
  - Metodologia
  - Configuração da Sala
  - Pré-teste
  - Revisão de Design
  - Apoio ao Facilitador do Teste

UX Researcher

- Responsável por:**
- Suporte ao líder do projeto
  - Suporte ao líder de UX
  - Guia de testes
  - Definir perfis para recrutar Facilitador de testes
  - Formulário de termos e condições

Product Designer

- Responsável por:**
- Suporte ao líder do projeto
  - Suporte ao líder de UX
  - Revisão do protótipo
  - Ajustes do protótipo
  - Suporte ao facilitador de testes

Esse fluxo é uma variante do artigo [Usability Testing 101](#) do Nielsen Normal Group.



## QUANTOS RECRUTAR?

Seguindo as recomendações do NN Group, normalmente recomendamos 5 participantes para testes qualitativos em projetos padrão, mas para um projeto em que você precisa fazer testes com adolescentes, recomendamos recrutar até 8 pessoas. Ter um grupo maior pode ser essencial nesse caso específico.

Os adolescentes podem ser tímidos e reservados, portanto, é importante entrevistar um número um pouco maior de pessoas para levar em conta o fato de que algumas podem fornecer um pouco menos de informações do que o esperado.

# A IDADE FAZ A DIFERENÇA

Como estamos realizando testes com menores de idade, há algumas práticas que recomendamos seguir.

É importante não ter uma diferença de idade significativa entre os participantes, dado o fato de que adolescentes tendem a ter interesses que mudam rapidamente a cada ano que passa.

Portanto, se você estiver procurando adolescentes, tente não recrutar pessoas com uma grande diferença de idade entre elas.

Por exemplo, se você quiser conversar com adolescentes de 13 a 17 anos, no relatório final é importante dividir as percepções em dois subgrupos: 13 a 15 anos e 16 a 17 anos.

## NN/g

### [Como recrutar participantes para testes de usabilidade](#)

*Para obter um guia detalhado, considere ler o relatório disponível no NN Group. Ele fornece informações e estratégias valiosas para garantir que você esteja recrutando participantes da forma correta.*



# EXEMPLO DE RECRUTAMENTO

**8 participantes**, com idade entre 13 e 17 anos



**Grupo 1**

13 a 15 anos  
4 participantes

50%



**Grupo 2**

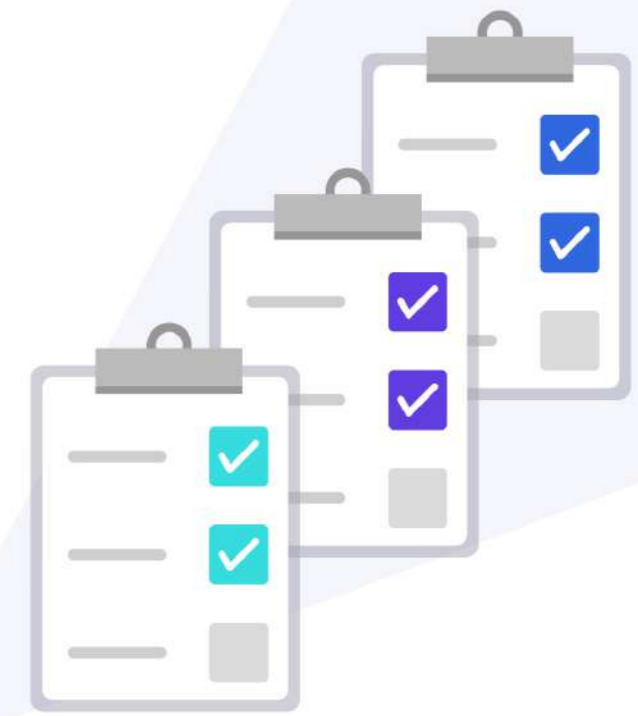
50%

16 e 17 anos  
4 participantes



## Saiba mais

Um estudo publicado na revista [Child Development Journal](#) revela a tendência dos adolescentes de mudar frequentemente de opinião e perspectiva ao longo de seus anos de desenvolvimento.

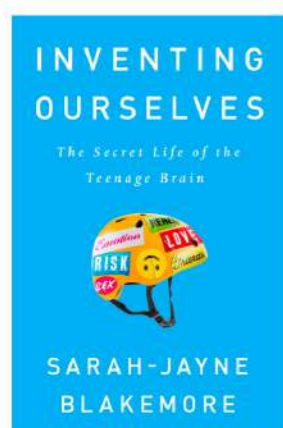


## DICAS SOBRE AS TAREFAS

Em comparação com adultos, é mais comum que adolescentes se sintam entediados e percam interesse rapidamente. Por outro lado, eles tendem a executar tarefas digitais muito mais rapidamente do que adultos.

Levando isso em conta, a narrativa das tarefas precisa ser envolvente e ter uma variedade de tarefas diferentes a serem executadas. Também é importante solicitar feedback constante e manter a sessão dinâmica e produtiva.

Outro ponto importante é usar uma linguagem amigável nos textos do aplicativo.



### [Inventing Ourselves, The Secret Life of the Teenage Brain de Sarah-Jayne Blakemore](#)

*O livro investiga como o cérebro de adolescentes pode ter maior plasticidade e capacidade de aprendizado rápido em comparação com adultos.*

Também recomendamos que as tarefas sejam de baixa complexidade e façam sentido para os casos de uso real do adolescente. Nosso foco é fazer com que os participantes se sintam capacitados em relação ao teste.

Lembre-se de ter tarefas e perguntas extras preparadas para o caso de os participantes terminarem as atividades rapidamente. Portanto, esteja pronto para ter um bom backup para tornar o tempo mais valioso para suas descobertas.

Além disso, os adolescentes tendem a rejeitar tarefas fora de sua zona de conforto.

Portanto, o protótipo criado deve ter um sistema de navegação familiar aos aplicativos que eles normalmente usam (Por exemplo: O TikTok tem uma navegação horizontal bem estabelecida para se consumir conteúdo).

# DICAS SOBRE A CONDUÇÃO

Entendemos que os participantes nunca devem se sentir julgados. Igualmente, será importante explicar como precisamos da ajuda deles para aprimorar o aplicativo. Queremos apresentar a dinâmica como um momento para aprender com os adolescentes sobre seu mundo e seus interesses.

Sentir que sua opinião é altamente valorizada e que queremos ouvi-la é muito importante para ganhar a simpatia dos participantes.



## **Aprimore a experiência de teste de usabilidade entre as sessões.**

Use os feedbacks para refinar as perguntas, as tarefas e o protótipo.

## **Introdução aos testes**

---

Comece apresentando o objetivo do teste de usabilidade aos participantes. Enfatize que as opiniões deles são muito importantes para aprimorar o produto.

## **Introdução ao protótipo**

---

Faça uma breve demonstração para os participantes sobre o que é um protótipo. Explique que o objetivo é simular um produto real para testar e obter feedback.

## **Exemplo de uma tarefa**

---

Comece com um exemplo de tarefa. Incentive-os a expressar seus pensamentos durante as tarefas, promovendo um ambiente de comunicação aberta.

## **Realizar testes**

---

Certifique-se de que as tarefas reflitam casos de uso do mundo real. Obtenha feedback constante para garantir uma sessão dinâmica e informativa.

## **Solicite feedback**

---

Incentive os participantes a trazer seus pensamentos e sugestões. Essa é a hora de se obter um feedback holístico, além das observações específicas da tarefa.

## O AMBIENTE DÁ O TOM

Um espaço acolhedor é fundamental, pois o conforto gera tranquilidade e confiança. Prepare um espaço descontraído com um ambiente convidativo e agradável.

Os assentos adjacentes para os pais equilibram a presença deles sem pressão, promovendo uma atmosfera em que as opiniões sinceras podem fluir livremente.

Além disso, ter boas opções de lanches e bebidas pode ser essencial para criar uma atmosfera mais social e amigável para todos os envolvidos.



Se estiver usando uma sala de teste de usabilidade de terceiros, **vá até o local um dia antes dos testes para verificar o ambiente**



## EXEMPLO DE SALA

**Cadeiras:** É importante ter cadeiras adjacentes umas às outras para que a posição dos participantes sugira colaboração e seja amigável.

**Lanches:** Para criar um ambiente receptivo, ter comidas e bebidas pode ser uma boa ideia.

**Espelho:** Recomenda-se que o participante principal não se sente diretamente em frente ao espelho da sala. Evite a sensação de estar sendo observado.

**Equipamentos:** Certifique-se de ter apenas o essencial sobre a mesa para não criar distrações. Evite deixar a câmera na frente do participante.

**Plantas:** Uma pesquisa da Universidade de Exeter, na Inglaterra, concluiu que as plantas tornam os ambientes mais felizes.



## **ENVOLVER OS PAIS É FUNDAMENTAL**

Os adolescentes podem se sentir desconfortáveis ao falar sobre si mesmos com adultos desconhecidos. Da mesma forma, para os pais, pode ser desconfortável deixar que seus filhos conversem sobre escolhas pessoais com estranhos sem a presença e a validação deles.

Portanto, é importante ter a presença da mãe ou do pai durante os testes para passar segurança a ambas as partes.

Lembre-se de que é fundamental estabelecer confiança com os responsáveis. O compartilhamento antecipado da agenda, dos tópicos e da finalidade dos testes gera confiança. Lembre-se também de solicitar o consentimento informado deles por meio de termos assinados referentes à coleta de dados e gravações.



## TENHA EM MENTE

É importante iniciar os testes de forma prática e fácil. Nossa recomendação é fornecer um pequeno exemplo de tutorial para mostrar ao participante o que fazer.

Sua equipe pode fazer uma demonstração executando uma tarefa. Assim, fica claro como o teste funciona e se enfatiza a importância dos participantes falarem seus pensamentos.

Também entendemos que o fato de a equipe se vestir de forma casual reforçará a mensagem de que o ambiente é livre, amigável e acolhedor.

Outro ponto crucial é sempre manter um tom leve e sorrir. Evitar silêncios prolongados pode ajudar a pessoa mais jovem a não se sentir julgada ou constrangida.



# ANÁLISE E RELATÓRIO

Vamos criar relatórios de usabilidade impactantes para seus projetos voltados para adolescentes. Aqui está uma sugestão para a estrutura de seu relatório.



## **Sobre o projeto**

---

Comece apresentando o projeto, fornecendo o contexto e preparando o terreno para o conteúdo.

## **Nossas entregas durante o projeto**

---

Destaque os principais marcos e conquistas alcançados durante o projeto.

## **Números do projeto**

---

Utilize elementos visuais para apresentar dados numéricos importantes, facilitando a compreensão.

## **Plano de teste de usabilidade**

---

Descreva os objetivos, as metodologias e as principais etapas do plano de testes.

## **Perfil dos usuários (dividido por idade)**

---

Segmentar os adolescentes em diferentes grupos etários, permitindo uma análise personalizada.

## **Resultados dos testes**

---

Resuma as principais conclusões de cada fluxo ou aspecto testado, apresentando suas descobertas.

## **Análise e sugestões**

---

Ofereça recomendações acionáveis, melhorias, e ajustes centrados no usuário.

## **Próximas etapas**

---

Conclua descrevendo as próximas etapas com insights para melhorar a UX geral da aplicação.

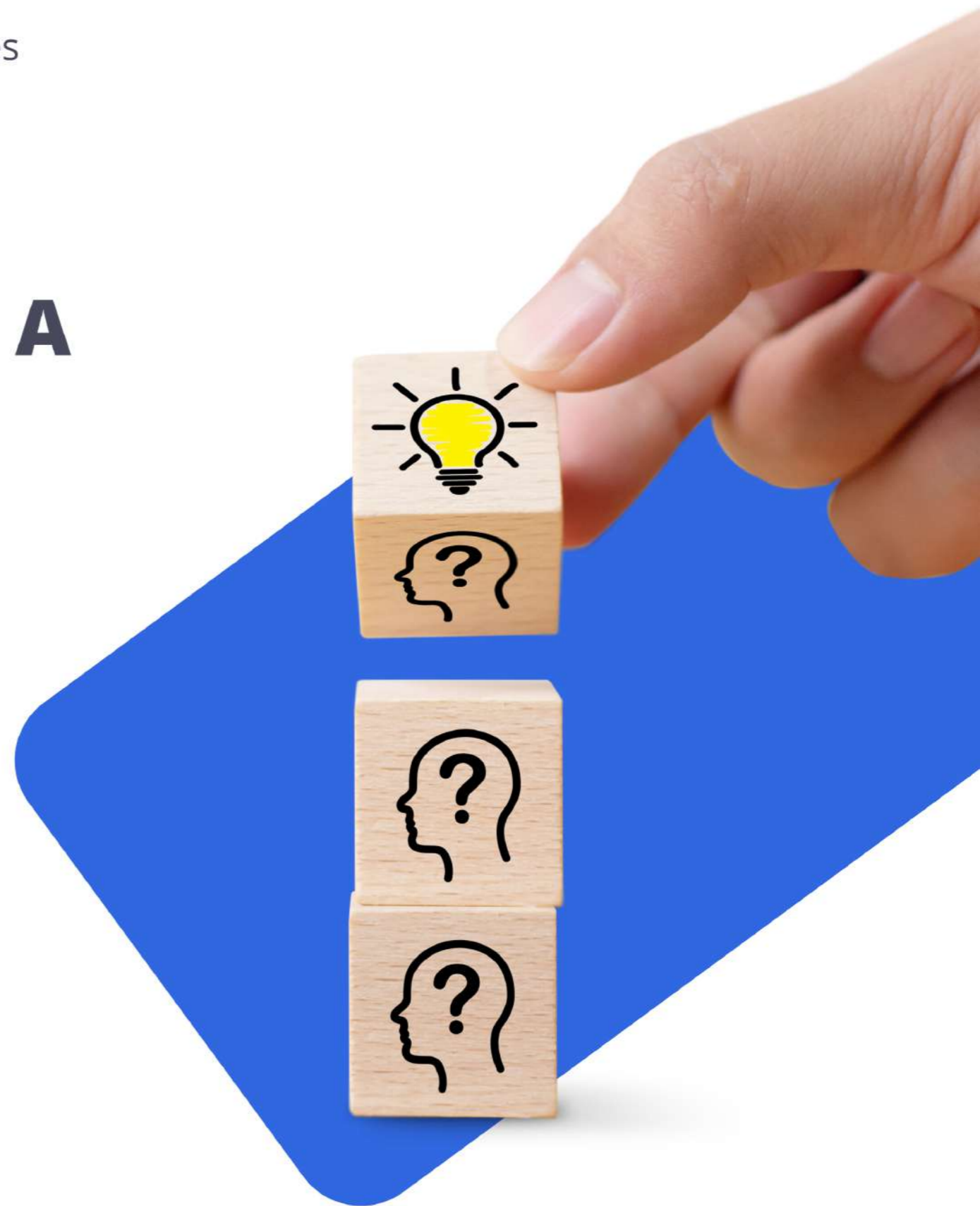
## ATÉ A PRÓXIMA

Aqui concluímos a jornada pelo mundo dos "Testes de usabilidade com adolescentes". Você agora tem valiosos insights, estratégias e ferramentas para criar experiências centradas no usuário que ressoam com esse público dinâmico.

Tenha sempre em mente que o cenário dos adolescentes está em constante evolução, e o conteúdo que você obteve aqui pode servir como uma base sólida para seus esforços contínuos.

Sua dedicação em compreender, adotar e aprimorar a experiência do usuário adolescente é uma prova do seu compromisso com a excelência.

Ao se aventurar, que seu caminho seja pavimentado com criatividade, empatia e paixão pela criação de interações digitais que deixem um impacto duradouro.



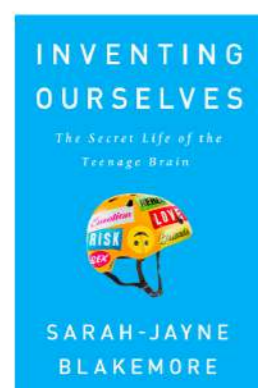
Desejo a você tudo de bom em sua jornada contínua rumo à criação de experiências de usuário excepcionais.

Obrigado por ler este livro. Espero que nos encontremos novamente em breve para falarmos sobre as próximas edições desta série sobre testes de usabilidade.

**Gabriel Roque**

*Head de UX na ília*

# MATERIAIS DE ESTUDO



## [Inventing Ourselves, The Secret Life of the Teenage Brain de Sarah-Jayne Blakemore](#)

Uma exploração cativante do funcionamento do cérebro do adolescente, oferecendo insights sobre seus estágios de desenvolvimento, comportamentos e implicações para vários aspectos da vida.



## [Interaction Design Foundation](#)

Um renomado centro de recursos educacionais, cursos e artigos focados em design de interação, usabilidade e experiência do usuário. Com uma comunidade vibrante de especialistas, é uma fonte valiosa para aprimorar o conhecimento e as habilidades na elaboração de designs centrados no usuário.



## [Guide to User Research by Paulina Barlik](#)

Um guia abrangente que oferece estratégias e métodos práticos para a realização de pesquisas eficazes com pessoas, de valor inestimável para aprimorar as suas habilidades de coleta, interpretação e percepções dos usuários e seus comportamentos.



## [Child Development Journal](#)

Uma publicação renomada dedicada à pesquisa acadêmica sobre o desenvolvimento da criança e do adolescente, apresentando estudos e análises valiosos que contribuem para a nossa compreensão sobre esse estágio crucial da vida humana.



## [Nielsen Norman Group](#)

Uma autoridade proeminente em pesquisa de usabilidade e experiência do usuário, o NN Group oferece uma grande variedade de insights, práticas, recomendações e metodologias líderes do setor para a criação de designs centrados no usuário.

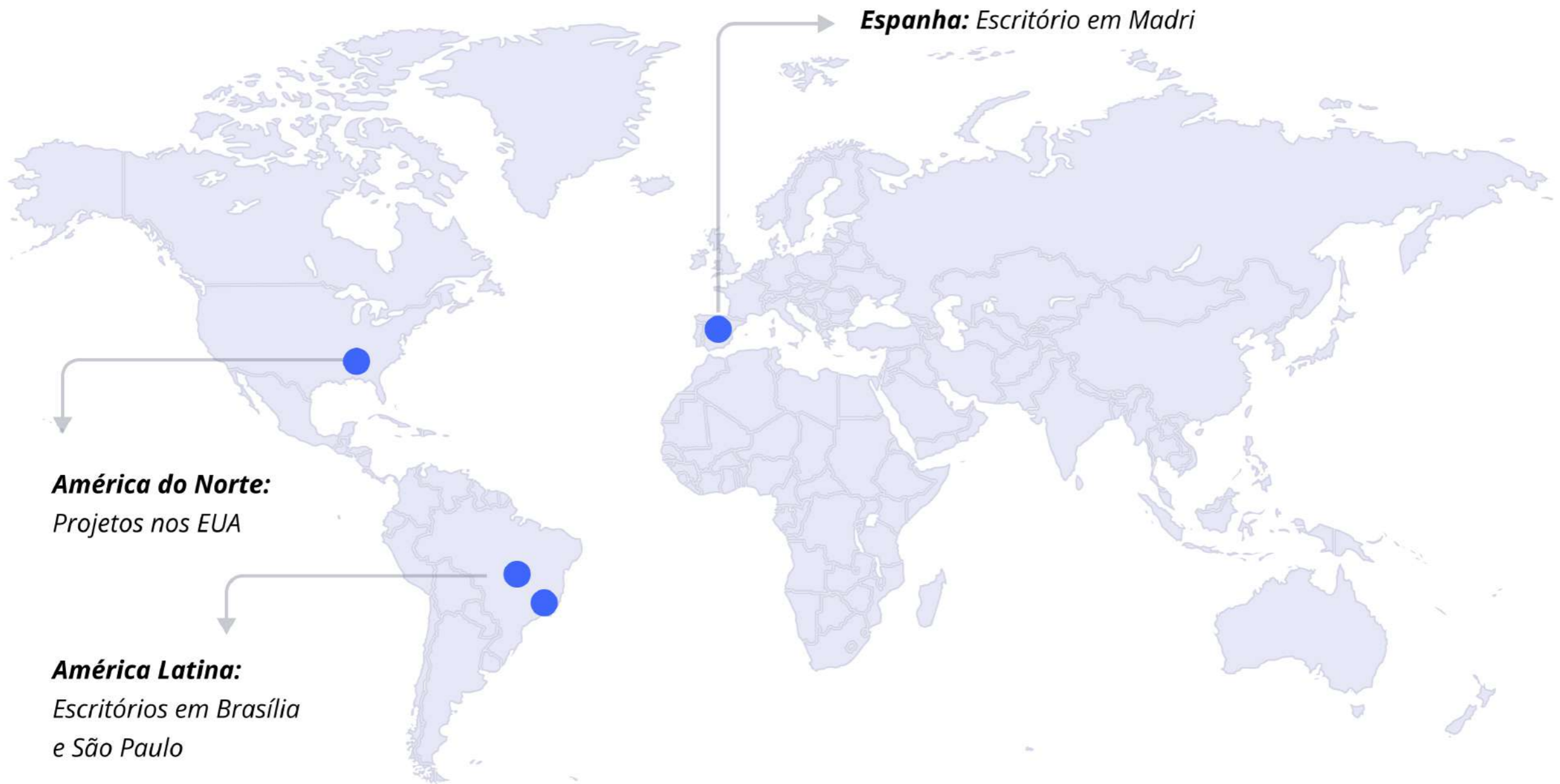


## [Pew Research Center](#)

Um conceituado instituto de pesquisa que oferece uma grande quantidade de dados e análises sobre tendências globais, particularmente perspicazes para pesquisar e entender dados quantitativos sobre comportamentos digitais, dinâmicas sociais e preferências geracionais.



# SOBRE NÓS



**433+**

Talentos na América Latina, América do Norte e Europa

**35**

Clientes ativos e relevantes que confiam em nós

**100+**

Produtos digitais criados por nossos especialistas

Especialistas em  
**Finanças**  
**Seguros**  
**Mobilidade**

## Clientes que confiam em nós



J.P.Morgan

Santander



NU

CAIXA seguradora



NEON

**Amantes de design, evangelistas de dados, entusiastas de Growth & especialistas em tecnologia.**

Desde 2013, usamos design, dados, growth e tecnologia para criar experiências incríveis para os clientes e impulsionar o crescimento dos seus negócios.



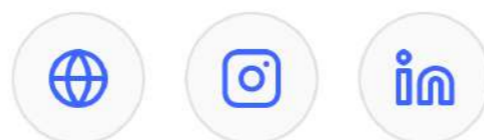
## Solicite a assistência de nossos especialistas para seus projetos

Se você está embarcando em um novo projeto, gerenciando um projeto em andamento ou liderando uma equipe em busca de novas ideias, desde a aquisição de novos clientes até o cultivo da sua base de clientes existente, a ília pode ajudá-lo com uma equipe de especialistas dedicados a entregar valor rapidamente, garantindo a melhor experiência possível. Não hesite em entrar em contato conosco para descobrir mais.

**Vamos conversar!**

Confira mais conteúdos em nossa página:

[ilia.digital/en/insights-en](https://ilia.digital/en/insights-en)

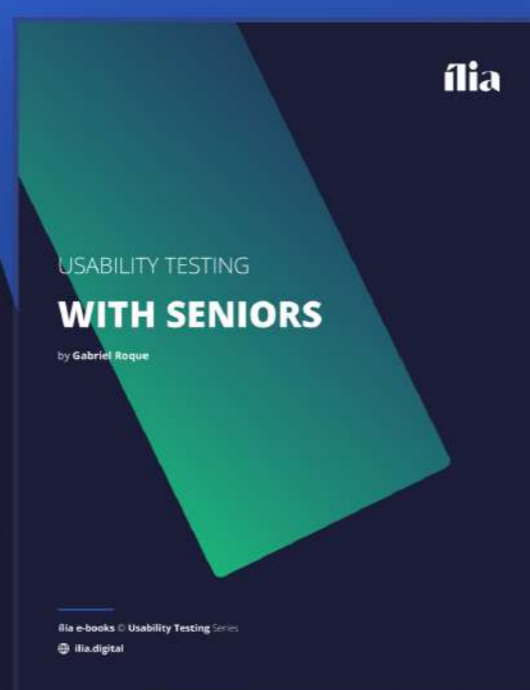






## Quer aprender mais sobre testes de usabilidade?

Confira nossos insights em [ilia.digital](https://ilia.digital) e obtenha os próximos e-books sobre testes de usabilidade



Fale com um especialista

**Gabriel Roque**

Head de UX | Mercado Europeu na Ília  
[gabriel.roque@ilia.digital](mailto:gabriel.roque@ilia.digital)

[LinkedIn](#)